

## 第三章 超現實主義表現的分析與研究

如前章所述，超現實主義的創作風格影響視覺傳達設計領域廣泛，包含插畫、平面設計、影像處理、攝影，廣告設計等，因此學者研究者眾多，本章將針對國內學者研究，作一綜合比較與分析。另外，針對畫家作品作詳細的介紹，將有利於後續操作的觀摩與運用。

### 第一節、超現實表現手法的比較

表-2 超現實主義為主題所做的研究、表現手法數量比較表

編號	姓名	年度	論文名稱	手法種類
1	黃國榮	1996	超現實表現手法在平面廣告中應用之研究	八
2	費國鏡	1999	超現實表現手法於海報設計之研究與應用	九
3	何 瑋	2000	超現實表現手法作為圖像表現策略，在平面廣告中所發揮之非語辭傳播效果研究	九
4	張申溥	2002	超現實表現手法於電腦插畫設計之創作研究	十二
5	余祖芳	2004	以超現實手法呈現夢想插畫之創作研究	二十

資料來源：余祖芳(2004) 以超現實手法呈現夢想插畫之創作研究，頁 15，本研究再次整理。

由以上表列得知，研究手法的數量整理，隨著應用的廣泛與先後逐次增加，特別是在插畫這個領域較多，這些研究成果的增加，將有助於將來的運用。以下

是各學者研究的手法內容對照表：

表-3 國內學者所做的超現實風格表現內容一覽表

1	2	3	4	5
黃國榮的分類	費國鏡的分類	何瑋的分類	張申溥的分類	余祖芳的分類
超比例的放大與縮小	大小的置換	比例尺放大縮小	比例尺寸放大縮小	比例大小的置換或對比
物理性的對立	違反物理定律的意象	物理性的值改變	物理性質的改變	違反物理特性
空間的置換	空間的置換	空間置換	時空的置換	時空的置換
相異物的融合統一	相異物的融合	相異體的融合	相異體的融合	相異物體的溶接
無生命物之活化	無生命之活化	非動物的擬人化	無生物之活化	無生物之活化
生物之物質化	生物的物化	生物物質化	生物物質化	有生物的物質化或靜止化
解剖學的分離與重組	解剖學上的結構與重組	肢體的解剖重組	肢體解剖重組	肢體的解構再重組
重疊的意象	重疊交錯的意象	別有意涵的排列組合	重疊交錯的意象	錯視幻象化
	材質的置換	表面材質的替換	表面材質的替換	材質的轉換
			生物的擬人化	生物的擬人化
			集錦式複合意象空間	集錦式空間組合
			多重意義的複象組合	多重涵義的組合圖像
				象徵隱喻法
				改變原有認知
				製造詭異氣氛
				陰影化
				神秘化
				開窗幻象法
				並置比較法
				鏡射幻象法

資料來源：張申溥(2002)，超現實表現手法於電腦插畫設計之研究，頁 16。

余祖芳(2004) 以超現實手法呈現夢想插畫之創作研究，頁 16。

為便於將來在操作應用上的方便，本研究再將上表以心理部分、型態部分，色彩質感部份、空間部分等四部份分類如下表。

表-4 超現實主義的表現手法

領域 手法	心理部份	型態部份	質感色彩部份	空間部份
1	幽默感	分割與扭曲	材質替換	圖地反轉
2	荒謬感	多義圖形	異體溶接	錯視空間
3	夢境潛意識	大小置換	生物物質化	荒原景觀
4	隱喻手法	無生物活化	反美感	反透視手法
5	非理性批判	拼貼與剪影		

資料來源：本研究分類整理

小結：

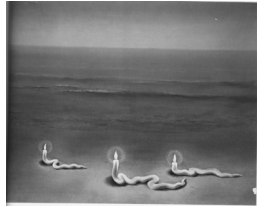



依文獻探討得知，超現實主義的基本手法是運用夢境潛意識轉換為圖像來創作，然而，夢境的出現並非隨心所欲、隨手可得，題材的類型多元、手法多變，更是無法遵循。因此，以操作的手法作分類，再歸納為心理、型態、質感色彩及空間，是現階段研究較可掌握的。超現實主義畫家是直接式的創作，所以在操作上並無法預先設定使用哪一種手法，多數作品也使用一種以上的手法綜合運用，而心理部分的表現手法，在整個作品中佔了大多數，這應該與畫家的夢境多元且複雜有關。


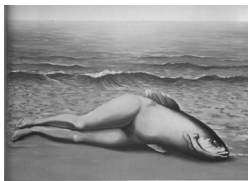
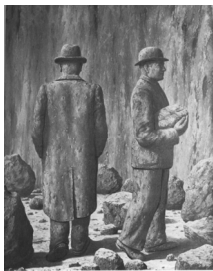

## 第二節 創作手法分析

依彼得·蓋伊(Peter Gay)所著的弗洛伊德傳所引述的話：夢裡的確有訊息，弗洛伊德同意，但不是一般大眾期待的那種。夢境並不是以普通的方法，賦予每個夢單一、確定的象徵意義，或者把夢當作一連串密碼，而用簡單的答案來解謎...作夢者必須自由聯想，放棄他先前熟悉的理性檢驗與心靈漫步，認識到夢是一個不折不扣的症狀，把夢裡的每個元素獨立開來，並以這些元素為起點作自由聯想，夢者或他的分析者最終會揭開其中的意義。

創作者先有夢才有作品，本研究並無法針對畫家的夢境一一追溯，僅能就創作手法的運用作分析與呈現，為使夢境創作手法更加清楚，本研究特舉幾位超現實代表畫家畫作為例，逐一解析超現實主義的應用手法。

	代表作品	名稱及作者	畫面意象	手法
心理部分	 <p>圖-20</p>	<p>一則簡單的愛情故事 (馬格利特)</p>	<p>圓背椅長出尾巴，讓單調的家具，增加個性，也趣味化多了！</p>	<p>幽默感</p>
	 <p>圖-21</p>	<p>信仰療法術士 (馬格利特)</p>	<p>高帽子、披風加拐杖，鳥籠化身軀幹，神秘的養鳥人，荒謬的術士。</p>	<p>荒謬感</p>
	 <p>圖-22</p>	<p>自然界的偶遇 (馬格利特)</p>	<p>有著幾何形人頭的軀體，手上拿著樹葉，指向斷裂的窗戶對話，時間突然凝固不動。</p>	<p>夢境潛意識</p>
	 <p>圖-23</p>	<p>記憶 (馬格利特)</p>	<p>額頭流著血跡的白色石膏像，瑟縮在牆角悲泣，到底受了什麼委屈？</p>	<p>隱喻手法</p>
	 <p>圖-24</p>	<p>釣具上的冥思 (達利)</p>	<p>善於運用幻想及夢境，並從傳統藝術裡，找到病態及色情的部分，予以批判或諷刺。</p>	<p>非理性批判</p>

	代表作品	名稱及作者	畫面意象	手法
型態部分	 <p>圖-25</p>	冥想 (馬格利特)	扭曲的蠟燭在地上爬行，單調的海平面空無一物，讓氣氛變得詭譎難測。	分割與扭曲
	 <p>圖-26</p>	雲朵 (馬格利特)	真實雲朵進入畫作，與作品結合而成，傳達裡外合一的感覺。	多義圖形
	 <p>圖-27</p>	聖安東尼奧的誘惑 (達利)	動物的形體大小置換，使得畫面出現比例不均、重心不穩的感覺。	大小置換
	 <p>圖-28</p>	閨房中的哲學 (馬格利特)	在絲綢質感的無袖洋裝與金屬的高跟鞋中注入生命，詭異而無理。	無生物活化
	 <p>圖-29</p>	龐大家族 (馬格利特)	飛鳥的造型與白雲拼貼融合，愜意又抒情。	拼貼與剪影

	代表作品	名稱及作者	畫面意象	手法
質感色彩部分	 <p>圖-30</p>	阿貢訥之戰 (馬格利特)	雲朵和石頭在空中相遇，一個柔軟、一個堅硬，材質替換自然。	材質替換
	 <p>圖-31</p>	組合創造 (馬格利特)	魚頭人身的人魚公主擱淺了，與傳統的人頭魚身大異其趣，充分運用溶接技術。	異體溶接
	 <p>圖-32</p>	紫羅蘭之歌 (馬格利特)	全身石頭化，穿著西裝的中年男士，穿梭在石塊當中，冰冷而無語。	生物物質化
	 <p>圖-33</p>	大戰 (馬格利特)	頭帶高帽、手執洋傘、身著連身洋裝、名牌皮包的婦女，原本是雍容華貴，卻因一朵錯放的鮮花而美感盡失。	反美感

	代表作品	名稱及作者	畫面意象	手法
空間部分	 <p>圖-34</p>	貼花轉印畫 (馬格利特)	人形與窗簾共用輪廓線，形成空間的圖地關係。	圖地反轉
	 <p>圖-35</p>	卡特布蘭奇 (馬格利特)	穿著貴族衣服的高貴仕女，騎馬進樹林，馬身與樹幹重疊，錯視感覺油然而生。	錯視空間
	 <p>圖-36</p>	沉睡 (達利)	沉睡的臉，幾乎無法支撐的眼皮，在荒原景觀的襯托下，更顯得寂寥。	荒原景觀
	 <p>圖-37</p>	個人的生活價值 (馬格利特)	梳子、火材棒、酒杯體積遠大於床和衣櫥，完全違反近大遠小的透視觀念。	反透視手法



小結：

超現實主義畫家旨在追求夢與現實的統一，而且是國際化的以人類為對象作為表現的範疇，創作的題材皆環繞著人與環境的生活現實面，即使是天馬行空、不著邊際的題材，都是在為自己在現實之外尋找情緒的出口。仔細觀察更發現，作品中濃濃的散發著關懷人文與環境、描繪人與人情感的氣氛，這種表現手法，也正是藝術品得以感動人心並引為風行的因素。

安東尼·史蒂芬斯(Anthony Stevens)在「夢：私我的神話」一書中提到：大自然留下的不完滿，藝術使之完滿。(煉金術名言).....不論宗教、神話、心理學或是藝術，都是在追求一種「真實的感覺」，都企求建構可以反映「本我」真貌的鏡子，找出完成個體化的文化康莊，開闢實現「更高超」意識之路。社會意識趨向不信神，心理學又專注於老鼠研究，所以，藝術和儀式幾乎已是禮讚生命奇妙的僅餘方式了。

以達利為例，他自幼就被父母視為死去兄長的化身，達利在極度不願意下，穿著打扮都被迫模仿兄長，甚至直接以兄長的名字稱呼。因此，對年幼的他已經種下厭惡及憎恨的不滿情緒，在情緒的缺口上處處以骯髒、污穢不堪的動作引起眾人的注意，在未來的創作上，也以毫不隱藏對人類基本性慾的描繪，對兩性關係予以醜化的手法，繼續展示其夢境潛意識。

安東尼·史蒂芬斯也表示：『我們探索的夢正如一件藝術品，是可以透過永恆形象來看待的事物。夢與藝術品的分別在於，夢是人人有能力完成的自發性創作，偉大的藝術品卻必須付出極大的心力。....作夢和藝術兩者都需要創造力和領悟力，兩者是同一過程—訊息傳遞—的不同面向。藝術和夢一樣是滿載情感的，藉象徵符號達意的訊息傳遞。』



圖-38 夏卡爾 乾杯雙人



圖-39 朱銘 拱門

再以夏卡爾(Marc Chagall)的夢境創作為例：夏卡爾因對死去的妻子懷有無限的思念，所以夢境中夫妻兩人生前相處的甜蜜畫面，就不斷的出現在畫作中。他以隨意流暢的筆觸、溫馨甜美的色彩，充分表達了鶼鶼情深且絲毫不虛偽的浪漫情境。

弗洛伊德的學生榮格也曾經說過：「藝術家不是生來能憑自由意志追求自己目標的人，而是讓藝術藉著他而實現目的的人。作為一個人，它可能有心情、意願、個人目標，但身為藝術家的他卻是更高層次意義的人，它是集體人，能夠帶領並塑造人類的潛意識心靈生命。」

夢對於個人能有補償作用，藝術則是對整個社會發生相同功能，藝術作品和神話一樣，是公眾集體的夢，詩人畫家高克多(Jean Cocteau, 1889-1963)說：「藝術不是一種休閒，而是一種修行。」台灣的雕塑家朱銘，在接受專訪時也肯定上述說法，他的傳統神像木雕在成為雕塑大師楊英風門下後，經過多年沉潛，竟粹煉成幾何造型的創作，也擠進世界雕塑大師的殿堂。他表示，藝術創作要當成修行

來做，藉由修行尋找內心的原形，才能表現最美好的部分。

偉大藝術家的最重要職責是做先知兼釋義者，在接收了原形之後把它譯為當代人懂的語言，以補償時代的缺陷。我們可以從達達主義到超現實主義，一直到當代所提倡的真善美這一個脈絡得到印證，偉大藝術亙古不變的特徵是，帶領我們進入原型的境界，憑絕頂的造詣揭示短暫中的永恆，特例中的共相。